

HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Маленькие Герои

Ролевая игра в жанре фэнтези для детей с 4 до 10 лет

от

Джастина Холидея



Маленькие герои – настольная ролевая игра
в жанре фэнтези

Hero Kids и *Hero Forge Games* являются торговыми
марками Джастина Холидея

herokidsrpg.blogspot.com
heroforgegames.com

Идея и описание правил игры - Джастин Холидей.
Иллюстрации обложки, героев и монстров - Эрик Куигли
www.ericquigley.com

Перевод - Андрей Плиско

Поддержка переводов: <https://www.patreon.com/anisplan>

Канал для обсуждения игры: <https://t.me/herokidsru>

Разрешение на печать:

Этот PDF-документ может быть распечатан для личного
пользования.

Продукт создан по лицензии.

Данная работа содержит материалы, защищенные авторским правом Джастина Холидея. Они используются с разрешения и в соответствии с соглашением о материалах сообщества Hero Kids Creator's Guild.

Все прочие элементы этой книги являются собственностью Андрея Плиско и опубликованы в соответствии с соглашением о материалах сообщества Hero Kids Creator's Guild.

Версия: 2.1 (сборка 110)

Список изменений:

- Добавлен навык *восприятия*.
- Переформулированы навыки *выслеживание* и *летун*.
- Обновлено авторские права и макет страницы журнала изменений.
- Обновлено изображения.
- Ширина колонки увеличена до 12 см.
- Обновлено иллюстрации повреждений героя.
- Пояснения по движению героев и монстров.
- Обновленные карточки монстров Бестиария.
- Добавлен раздел ролевых сцен.
- Добавлены новые монстры (новые пираты).

СОДЕРЖАНИЕ

<u>Введение</u>	<u>5</u>
<u>Маленькие герои</u>	<u>6</u>
Большие проблемы	6
Герои всех форм и размеров	6
<u>Долина Брекен</u>	<u>7</u>
<u>КОМПОНЕНТЫ</u>	<u>8</u>
Что есть в книге	8
Что еще понадобится:	8
Классные штуки	8
Скачиваемые Дополнения	8
<u>КАК ИГРАТЬ В ИГРУ</u>	<u>9</u>
Схватка	9
Поход	9
Исследование	9
Ролевые сцены	9
<u>БРОСКИ КУБИКОВ</u>	<u>10</u>
Атака и защита	10
Особые атаки и способности	10
<u>КАРТОЧКИ ГЕРОЕВ</u>	<u>11</u>
Пул кубиков ближней атаки (Сила)	11
Пул дальней атаки (Ловкость)	11
Пул кубиков магии (Интеллект)	11
Пул кубиков брони	11
Пункты здоровья	11
Обычная атака	12
Особое действие	12
Особая способность	12
Инвентарь	12
Навыки	13
<u>СНАРЯЖЕНИЕ И ПРЕДМЕТЫ</u>	<u>13</u>
Снаряжение	13
Предметы и дары	13

<u>ЗДОРОВЬЕ И УРОН</u>	<u>14</u>
Здоровье	14
Урон	14
Нокаут	14
<u>ЛЕЧЕНИЕ</u>	<u>15</u>
Магия	15
Зелья	15
Отдых	15
<u>ПОДГОТОВКА ВСТРЕЧИ</u>	<u>16</u>
Введение	16
Ролевые сцены	16
Карта	16
Особенности Встречи	16
Проверки способностей	16
Монстры	16
Тактика	16
Развязка	16
<u>КАК РАЗГРЫВАТЬ БОИ</u>	<u>17</u>
Подготовка	17
Инициатива	17
Раунды	17
Ходы	17
Действия	17
Движение	17
Развязка	17
Награды	17
<u>ПРИКЛЮЧЕНИЯ</u>	<u>18</u>
Проверки способностей	18
Инвентарь и навыки	19
Уровни сложности	19
Примеры проверок способностей	19
<u>ИССЛЕДОВАНИЕ</u>	<u>20</u>
Развилки	20
Тайники	20
Ворота	20
Препятствия	20

Головоломки	20
Угрозы	20
Ловушки	20
РОЛЕВЫЕ СЦЕНЫ	21
Игра в героя	21
Использование воображения	21
Управление историей	21
Общение от имени персонажа	21
НОВЫЕ БОЕВЫЕ ПРИЕМЫ	22
Атака с дополнительным эффектом	22
Альтернативные атаки	22
Атака связанных боем целей	22
Комбинирование эффектов	22
Импровизация	23
Сбит с ног, Упал, Поднялся	23
Линия видимости и укрытия	23
Перемещение	23
Текущие эффекты и состояния	24
Притянуть или оттолкнуть	24
Разделение атак	24
СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ	25
Что за Герой?	25
Распределение Кубиков	25
Обычная атака	25
Особое действие	25
Особая способность	25
Инвентарь и навыки	25
ИМЕЙТЕ ВВИДУ	26
СОВЕТЫ И ПОДСКАЗКИ	27
ГЛОССАРИЙ	28
ГЕРОИ	31
МОНСТРЫ	39



ВВЕДЕНИЕ

С самых ранних лет дети Ривеншора учатся выживать в диком и опасном мире.

Пока воины и амазонки клана находятся за пределами Долины Брекен, защищая ее от внешних угроз, на долю их детей остается решение всех проблем, возникающих в пределах долины.

Каждый из ребят специализируется в своей области, тренируясь и практикуясь в ней, чтобы быть готовым дать отпор бедам, регулярно преследующим жителей города.

Исследуют ли они зловещие леса Даркенволда, спасают ли шахтеров из заброшенных шахт Мартека, вызволяют друга из логова гигантских крыс или спускаются в страшный лабиринт минотавра, дети Ривеншора всегда готовы к действию - без промедления, добровольно помочь другу в беде.

Все они - маленькие герои!



Hero Kids содержит все необходимое для веселой и интересной игры с вашими детьми, в том числе:

- Героев
- Монстров
- Правила
- Идеи приключений

Hero Kids поставляется в комплекте с вводным приключением, которое станет отличной отправной точкой для ваших детей. Прочие приключения и дополнения можно найти там же, где вы приобрели эту основную книгу правил.

Ролевые игры - уникальный и увлекательный способ обучения наших детей большому количеству навыков и знаний, таких как:

- | | |
|--------------------|-------------------|
| • Цифры | • Решение проблем |
| • Устный счет | • Воображение |
| • Вероятности | • Актерская игра |
| • Командная работа | • История |

Ребята могут начать с простого счета и, по мере взросления, они смогут овладеть более сложными приемами, которые разовьются по ходу игры.

И пока дети изучают все это, вы сможете проводить время вместе, играя в забавную игру, пронизанную духом приключений и безграничных возможностей.

МАЛЕНЬКИЕ ГЕРОИ

Hero Kids – не совсем обычная ролевая игра. На самом деле она на полметра ниже вашей обычной ролевой игры, так как главные герои в этой игре – дети.

Большие проблемы

События Hero Kids разворачивается в мире, где взрослые постоянно попадают в неприятности, и лишь дети способны разобраться с этим.

- Когда группа жадных шахтеров пропадает в старой шахте, дети находят и спасают их.
- Когда орда гоблинов совершает набег на деревенский фестиваль, чтобы забрать призовую свинью, дети преследуют врага и возвращают украденное.
- Когда конокрады покушаются на любимых лошадей и пони, ребята тут как тут, чтобы остановить их!
- Когда подвал таверны наводняют большие и свирепые крысы (опять!), дети прогоняют их.
- Когда одинокий единорог появляется в ближайшем лесу, дети спасают его от злых гоблинов.
- Когда необходимо доставить срочное сообщение магу-отшельнику, дети отправляются в путь.
- Когда пираты-призраки атакуют деревню и берут жителей в плен, дети должны всех освободить!

Герои всех форм и размеров

Hero kids предлагает 4 основных типа героев:

Воин



- Вихрь ударов
- Командная работа

Охотник



- Двойной выстрел
- Выслеживание животных

Лекарь



- Опаляющий свет
- Исцеляющее касание

Колдун



- Вспышка пламени
- Знатоки истории и легенд

ДОЛИНА БРЕКЕН

Место игры - затерянная долина Брекен, лежащая на холодном севере древнего и опасного средневекового мира.

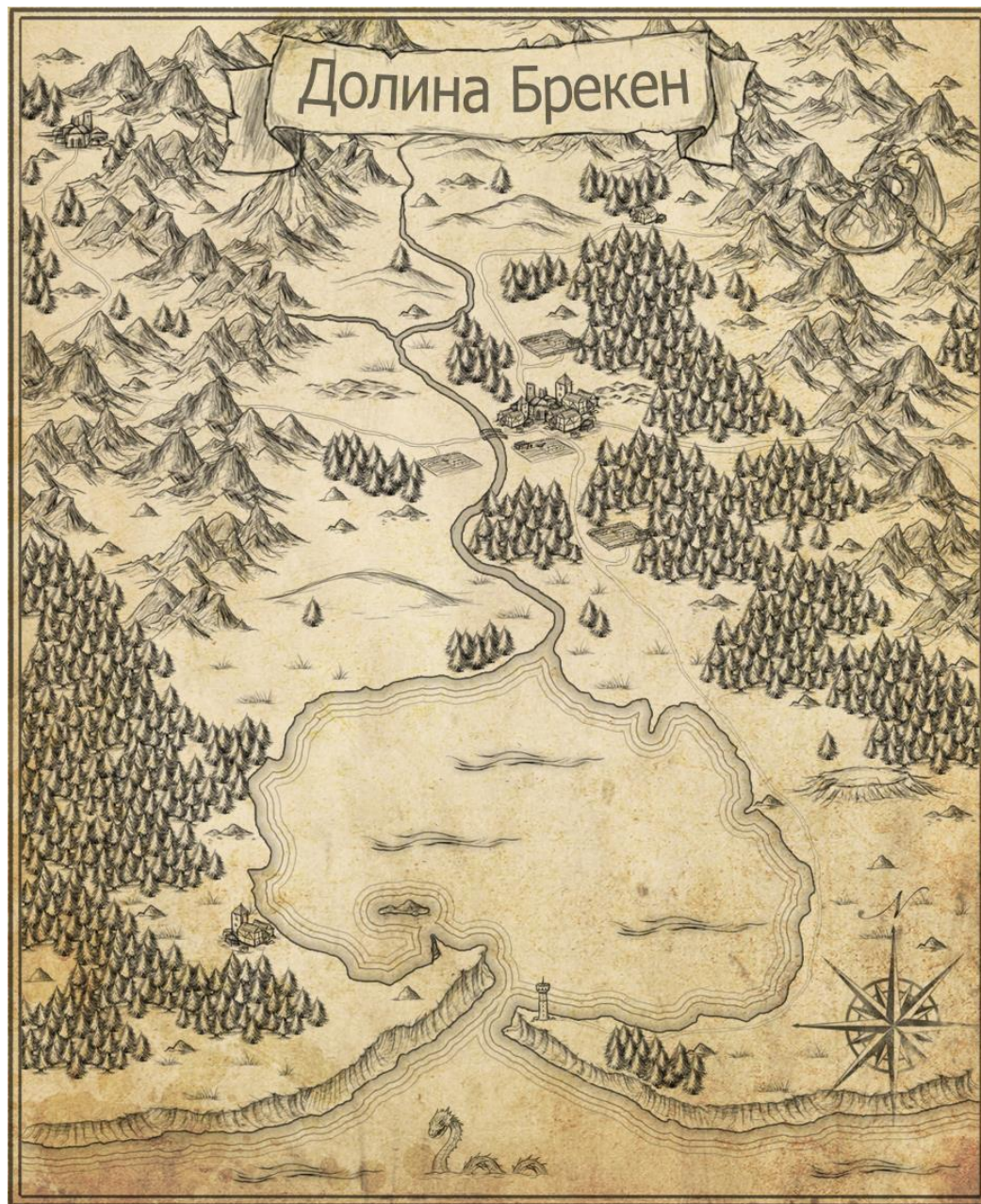
Вы живете в маленькой деревушке Ривеншор, расположенной в небольшой долине, окруженной грядой высоких гор.

Ривеншор был бы прекрасным местом для жизни, если бы не бесконечная череда бедствий.

Деревня находится на восточном берегу реки Камарва. Эта быстрая и извилистая речка бежит вниз с гор через долину Брекен и впадает в небольшой залив. К востоку от деревни простираются темные и дикие леса Даркенволда, в которых сгинуло немало наивных искателей приключений.

Долина Брекен окружена горами Друинхоу, чьи заснеженные вершины скрываются в облаках.

Долина могла бы стать хорошим убежищем для мирных жителей, если бы не наличие в непосредственной близости многочисленных источников угроз, предлагающих поистине безграничные возможности для приключений.



КОМПОНЕНТЫ

Для игры потребуются некоторые компоненты, большая часть которых находится в этой книге, другие надо найти самим и еще часть вы можете добавить, чтобы сделать игру еще более классной.

Что есть в книге

- **Герои:** Воины, охотники и прочие. В комплекте с книгой идут карточки героев и бумажные фигурки. Вырежьте и сложите их.
- **Монстры:** Карточки монстров и фигурки также входят в этот набор. Вырежьте и их тоже.
- **Приключение:** Начальное приключение "Подвал с крысами" содержит все инструкции для игры.
- **Карты:** Карты с разметкой используются для боев; они есть в каждом приключении.

Что еще понадобится:

- **Ведущий:** Если Вы читаете эти строки, то скорее всего вы именно Ведущий (мастер игры, ГМ).
- **Игроки:** Вам понадобится 1 или несколько игроков.
- **Принтер:** Для печати карточек, карт и фигурок.
- **Кубики:** Вам понадобится по крайней мере один шестигранный кубик (к6).
- **Карандаши:** Чтобы отмечать урон и лечебные зелья.
- **Ластик:** Вам также нужно будет стирать повреждения и восстанавливать зелья.
- **Ножницы:** Для вырезания карточек и фигурок героев. Не пораньте пальчики!

Классные штуки

- **Больше карт:** Помимо карт из этой книги, вы можете использовать свои собственные карты подземелий, а также готовые карты и флип-маты из модулей D&D и Pathfinder. Если же вы хотите еще больше разнообразить игру - попробуйте наборы-конструкторы Duplo или Lego Heroica.
- **Больше Кубиков:** Три кубика к6 - хорошо, но шесть или более еще лучше! Такого количества хватит на всех. Идите в ближайший магазин настольных игр и купите целый набор разноцветных кубиков.
- **Конфеты:** Один из забавных способов отслеживания здоровья героев и монстров - использование конфет для отчисления урона. Когда герой наносит урон монстру, игрок может съесть конфету. А когда монстр ранит героя, время полакомиться Ведущему!



Скачиваемые Дополнения

- **Кроме того,** вы можете разнообразить свои игры в Hero Kids новыми приключениями и дополнениями с сайта DriveThruRPG: <http://www.drivethrurpg.com/>
- Дополнения на русском можно найти по ссылке: <https://www.drivethrurpg.com/browse.php?author=Andrey%20Plisko&keywords=Hero+Kids>

КАК ИГРАТЬ В ИГРУ

В Hero Kids можно играть как в режиме встречи (одной сцены), так и связанной друг с другом череды встреч, а также целого приключения с исследованием, боями и ролевыми сценами. Возможна и долгая игра в режиме кампании с постоянными героями, сюжетом и обширным миром для изучения.

Схватка

Самый простой способ игры - это одиночная стычка, в которой горстка героев противостоит группе монстров в тактическом поединке. Такие стычки могут быть скоротечными битвами с миньонами или более сложными и долгими сражениями с сильными монстрами, требующими хорошей командной работы, стратегии и управления ресурсами для достижения победы.

Поход

Поход - это несколько схваток, связанных друг с другом в одно небольшое приключение. Походы состоят из:

- Завязки приключения
- Вводной встречи
- Промежуточной встречи
- Схватки с боссом

Существует бесконечное разнообразие форм и стилей приключений, и потому не обязательно следовать данной схеме. Ведущий всегда может создать свой собственный формат похода.

Исследование

Когда игроки будут готовы выйти за рамки только боевых столкновений, вы можете постепенно вводить в игру следующие элементы:

- Развилки
- Тайники
- Ворота
- Препятствия
- Головоломки
- Угрозы
- Ловушки

Игроки должны подумать над решением и применить способности своих героев, их навыки и предметы, чтобы устранить возникшие проблемы.

Более подробную информацию об этих элементах игры можно найти в разделе "исследование" на стр. 20.

Ролевые сцены

Одним из важных элементов ролевой игры являются собственно ролевые сцены. В нашей игре этот элемент может быть представлен, например, одним из способов, приведенных ниже:

- Игроки используют внешность и параметры своих героев, чтобы определить, как они действуют или говорят.
- Обычный разговор между героями и персонажем, которому необходима помощь, в самом начале приключения, чтобы вывести дополнительную информацию.
- Напряженная беседа со злодеем до, в процессе или после финальной битвы!

БРОСКИ КУБИКОВ

Чаще всего броски в Hero Kids совершаются во время боя. В бою есть три типа атак (ближняя атака, дальняя атака, магия) и броня:



Герои (и монстры) могут использовать только ту атаку, для которой у них есть хотя бы один кубик в их пуле.

Сильные и слабые стороны каждого героя и монстра представлены пулом шестигранных кубиков, соответствующих тому или иному параметру персонажа:

				Потрясающий
				Хороший
				Отсутствует
				Средний

В примере карточки героя на стр. 11 показано, как все это выглядит.

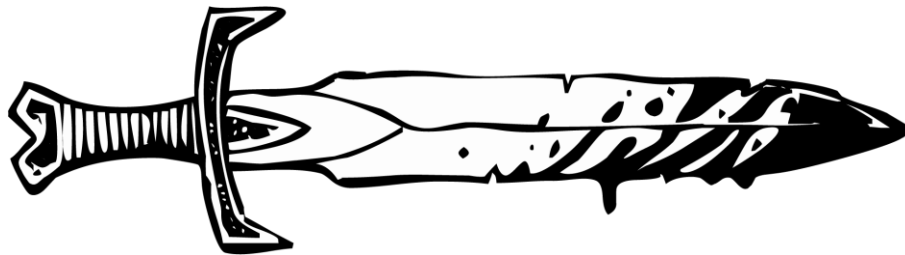
Атака и защита

Атакующий бросает пул кубиков для выбранной атаки (ближней, дальней атаки или магии), а защищающийся бросает свой пул кубиков брони.

Если наибольшее значение на кубиках атаки равняется или превышает наибольшее значение на кубиках защиты, то атака прошла успешно (попадание).

Особые атаки и способности

Количество кубиков, брошенных атакующим и обороняющимся, может изменяться при помощи особых действий или особых способностей персонажей. Например, воины получают дополнительные кубики при атаке врага, которого недавно атаковал союзник.



Примеры, примерчики...

Давайте рассмотрим несколько примеров атаки:

Атакующий		Обороняющийся	
	vs.		Попадание!
	vs.		Попадание!
	vs.		Промах!
	vs.		Попадание!
	vs.		Промах!

КАРТОЧКИ ГЕРОЕВ

Герои и монстры представлены в виде удобных карточек, на которых есть вся информация, необходимая для игры этим персонажем:



Указанные в карточке характеристики героя включают:

- Пул кубиков ближней атаки
- Пул кубиков дальней атаки
- Пул кубиков магии
- Пул кубиков брони
- Пункты здоровья
- Обычная атака
- Особое действие
- Особая способность
- Инвентарь
- Навыки

Пул кубиков ближней атаки (Сила)



Пул кубиков ближней атаки показывает количество кб, которые герой или монстр использует для действий в ближнем бою и проверок силы.

Пул кубиков дальней атаки (Ловкость)



Пул кубиков дальней атаки показывает количество кб, которые герой или монстр использует для метания или выстрелов и проверок ловкости.

Пул кубиков магии (Интеллект)



Пул магии показывает количество кб, которые герой или монстр использует для магических манипуляций и проверок интеллекта.

Пул кубиков брони



Пул кубиков брони показывает количество кб, которые герой или монстр использует для защиты от атак.

Пункты здоровья



Эти клетки показывают количество единиц урона, которое может выдержать герой или монстр.

Более подробную информацию вы можете найти в разделе "Здоровье и урон" на стр. 14.

Обычная атака

Все герои и монстры могут использовать стандартное действие атаки (ближней, дальней или магической). Некоторые персонажи могут иметь несколько типов стандартных атак. Обычная атака наносит 1 единицу урона.

- **Ближняя атака:** Атака нацелена на соседних с вами персонажей. Ближняя атака против сбитых с ног целей проводится с 1 дополнительным кубиком.
- **Дальняя атака:** Атака поражает цели на расстоянии до 6 клеток (в том числе по диагонали). Цель должна быть в зоне видимости. При дистанционной атаке против соседних целей бросается на 1 кубик меньше.
- **Атака магией:** Атака магией поражает цели на расстоянии до 4 клеток (в том числе по диагонали). Цель должна быть в зоне видимости.

Особое действие

В дополнение к стандартной атаке, герои и монстры могут использовать особую атаку или действие.

Такие атаки и действия сложнее обычных, и потому юным игрокам может понадобиться помощь.

Особая способность

Это пассивная способность, отражающая специальную подготовку, навыки и саму сущность персонажа. Такие способности могут добавить дополнительные кубики атаки или брони, а также предоставить персонажу особое преимущество в определенных ситуациях:



Летающий: Герой может летать, передвигаясь над препятствиями и врагами.



Скакун: Герой может везти на себе другого героя с его согласия, двигаясь как одно целое.

Инвентарь

Герои могут нести с собой (в инвентаре) несколько предметов, которые они могут использовать в качестве действия. Зелья полезны в бою, а другие предметы - при исследовании и взаимодействии с иными персонажами:



Зелье: Восстанавливают здоровье персонажа до максимума, а также может быть использовано на поврежденном союзнике (включая *нокаут*).



Веревка: Веревки разной длины имеют массу применений (преодоление препятствий и т.п.)



Еда: Кусочки чего-то съедобного всегда кстати, особенно когда надо отвлечь монстра.



Золото: Ценности вроде золота полезны для убеждения жадных персонажей или врагов.



Травы: Особые травы являются ключевым ингредиентом, используемым для изготовления лечебных зелий.

Навыки

У героев есть навыки, помогающие в исследованиях, приключениях и ролевых сценах. Герои получают дополнительные кубики при проверках, в которых им помогает соответствующий навык.

Интеллект

Эти навыки используют интеллект героев (пул магии).



Темное зрение: Герой может видеть в темноте и при слабом освещении.



Знание: Герой хорошо знает историю и легенды.



Монстры: Герой изучил монстров и знает их сильные и слабые стороны.



Восприятие: Герой восприимчив и внимателен к деталям окружающего мира.



Убеждение: Герой хорошо говорит и может убедить враждебных персонажей.



Выслеживание: Герой может идти по следу людей или животных, находя признаки их присутствия.

Ловкость

Навыки используют ловкость (пул дальней атаки).



Ремесло: Герой может использовать инструменты для создания или ремонта небольших изделий.



Незаметность: Герой умеет использовать маскировку и красться.

СНАРЯЖЕНИЕ И ПРЕДМЕТЫ

Снаряжение

К снаряжению относятся броня, оружие и особые магические штуки, которые герои могут носить на себе или с собой.

Герои могут владеть (носить с собой) несколькими элементами снаряжения, но при этом имеют возможность выбрать лишь один активный элемент до начала боя.

Выбранное активное снаряжение может применяться в бою.

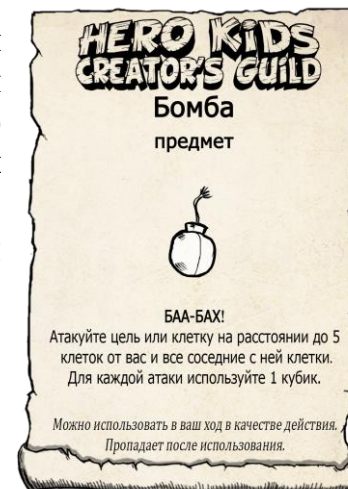


Предметы и дары

Вещи с одноразовым эффектом называются предметами. Герои могут нести любое количество предметов, но каждый из них исчезает после использования.

Предмет может быть использован героем в качестве действия в свой ход. Персонаж не может применить свою обычную атаку или особое действие в ход, когда был использован предмет.

Дары - особые награды, которые герои получают в ходе приключений. В отличие от обычных предметов, дары можно использовать в любое время, даже во время хода противника.



ЗДОРОВЬЕ И УРОН

В ходе приключений герои наносят урон, получают урон и восстанавливают здоровье.

Здоровье

У всех героев есть три пункта здоровья, а это значит, что они могут без проблем выдержать два удара, но третий удар отправляет их в нокаут:

Пункты здоровья:

Нокаут	Рана	Синяк
--------	------	-------

У слабых монстров всего 1-2 пункта здоровья, в то время как у сильных монстров пунктов здоровья может быть больше, чем у героев:

Монстр-босс:

Нокаут	Рана	Синяк	Ссадина
--------	------	-------	---------

Сильный монстр:

Нокаут	Рана	Синяк
--------	------	-------

Обычный монстр:

Нокаут	Рана
--------	------

Слабый монстр:

Нокаут

Урон

В большинстве случаев все ближние, дальние и магические атаки наносят 1 урон при попадании. Иногда урон может быть увеличен (или игнорирован), например, благодаря особому действию или способности героя или монстра.

Когда герой или монстр получает урон, управляющий им игрок зачеркивает один (или несколько) квадратов на полоске здоровья, начиная с *Синяк* или *Ссадина*.

У некоторых героев и монстров есть специальные способности, которые срабатывают только тогда, когда они получают урон или когда их здоровье находится на определенном уровне.

Когда вы отмечаете последний квадрат, *Нокаут*, персонаж теряет сознание и выбывает из боя.

Нокаут

Когда герой в нокауте, он или она не может действовать, пока не будет исцелен союзником или пока союзники не победят в бою (предоставив ему шанс отдохнуть и подлечиться).



ЛЕЧЕНИЕ

Герои применяют различные методы исцеления себя и своих союзников в ходе своих приключений.

Магия

Некоторые герои, такие как *Лекари*, обладают способностью магически исцелять себя или своих союзников.



В бою эта способность является специальным действием, а это значит, что персонаж может либо исцелить кого-то, либо атаковать врага.

Вне боя магическое исцеление может полностью восстановить здоровье всех союзников (если это не противоречит логике приключения).

Зелья

Герои начинают каждое приключение с зельями, указанными на их карточках:



Применение зелья - это действие.

Герой может применить зелье на себя или на союзника на соседней клетке поля. После применения здоровье персонажа восстанавливается до максимума.

Зелье - лучший друг Ведущего (не буквально, т.к. это было бы странно). С помощью зелий вы можете управлять максимальным запасом восстановления здоровья героев. И если у героев возникли проблемы, вы можете подкинуть им парочку дополнительных зелий в качестве добычи.

Отдых

И, наконец, еще один способ исцеления для наших героев - отдых после сражения, в котором они получили урон (опять же, если это не противоречит логике приключения).

После отдыха с героя снимается 1 урон, герои в *Нокауте* восстанавливаются до *Рана*, *Рана* заживает до *Синяк*, а *Синяк* полностью исчезает.

ПОДГОТОВКА ВСТРЕЧИ

Описание встречи состоит из следующих элементов:

Введение

Каждая встреча имеет вводное описание, которое вы должны прочитать игрокам. Часто оно выделено так:

Вы медленно ступаете в развалины, опасаясь населяющих их призраков.

Ролевые сцены

Многие встречи задуманы, как ролевые сцены. Другие начинаются ролевой, но затем переходят в боевое столкновение (схватку).

Карта

Каждая боевая встреча имеет карту с сеткой, которая используется в качестве поля боя. Карта показывает местность и начальные позиции героев и монстров.

Герои: (Н) Монстры: (1)(2)(3)(4)(5)(6)(7)(8)

Особенности Встречи

Здесь описаны области карты, содержащие уникальные элементы, такие как мебель или препятствия.

Проверки способностей

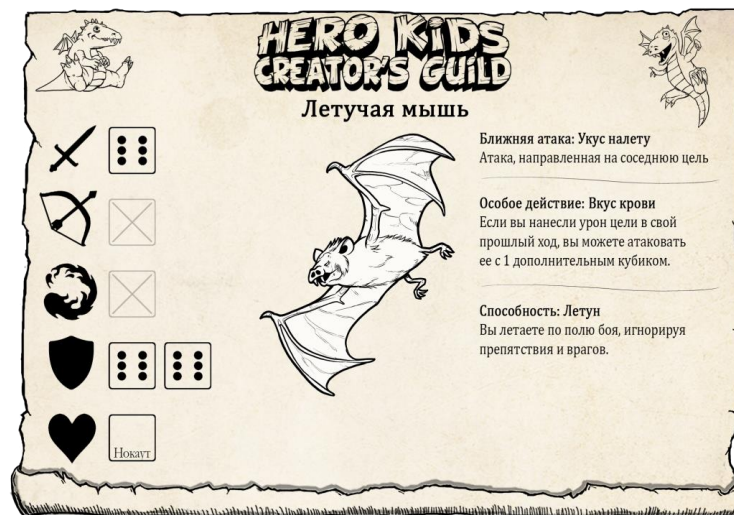
Здесь описаны проверки, которые могут проходить герои, чтобы решить какую-то задачу. Читайте о проверках способностей на стр. 18.

Монстры

В этом разделе указаны количество и типы монстров, в зависимости от числа героев:

1 Герой: 1 х Крысиный король (1)
1 х Огромная крыса (2)
4 Героя: 1 х Крысиный король (1)
4 х Огромные крысы (2)(3)(4)(5)

Цифры показывают исходное положение на карте. Уникальные монстры представлены не только в виде карточек, но и заготовки для бумажной миниатюры (в конце книги):



Тактика

Здесь описаны цели, а также тактика монстров.

Развязка

Что произойдет, когда герои победят своих врагов или преодолеют трудности.

КАК РАЗГРЫВАТЬ БОИ

Боевые столкновения состоят из нескольких частей:

- Подготовка
- Действия
- Инициатива
- Движение
- Раунды
- Развязка
- Ходы
- Награды

Подготовка

Сперва достаньте карту и расположите на ней фигурки героев и монстров.

Инициатива

Далее один из игроков бросает к6 (инициатива героев), а затем вы бросаете к6 (инициатива монстров). Если значение на кубике игрока меньше вашего - монстры ходят первыми, больше или равно - ходят герои.

Раунды

Бои делятся на раунды, во время которых каждый герой и каждый монстр ходят по очереди.

Когда вся группа (герои или монстры) сделала все свои ходы, переключайтесь на другую. И так по кругу пока все фигурки одной из сторон не уйдут в нокаут.

Ходы

Каждый герой и монстр в свой ход могут совершать одно движение и одно действие в любом порядке.

Действия

Действиями героев могут быть обычная атака, специальное действие или использование предмета. Игрок также может отказаться от действия в свой ход, но передвинуться в 2 раза дальше обычного.

Возможные действия включают:

- Обычная атака (ближняя, дальняя или магия)
- Специальное действие (указано на карточке героя)
- Использование предмета (например, целебное зелье)

Движение

Герои и монстры могут двигаться до 4 клеток каждый ход (в том числе по диагонали). Персонажи могут перемещаться через своих союзников, но не через врагов. Стены и массивные объекты полностью блокируют движение. Препятствия требуют затрат 2 единиц движения за каждую клетку и предоставляют укрытие персонажу. Если персонаж сбит с ног, ему потребуется 2 единицы движения, чтобы подняться.

Развязка

Бой заканчивается, когда все фигурки одной из сторон в нокауте (надеюсь, это монстры). Если игроки проиграли бой, вам нужно будет импровизировать, чтобы продолжить развитие истории.

Награды

Если этот бой - часть большого приключения, вы можете наградить героев золотом и новыми зельями, а также позволить им отдохнуть и восстановить здоровье.

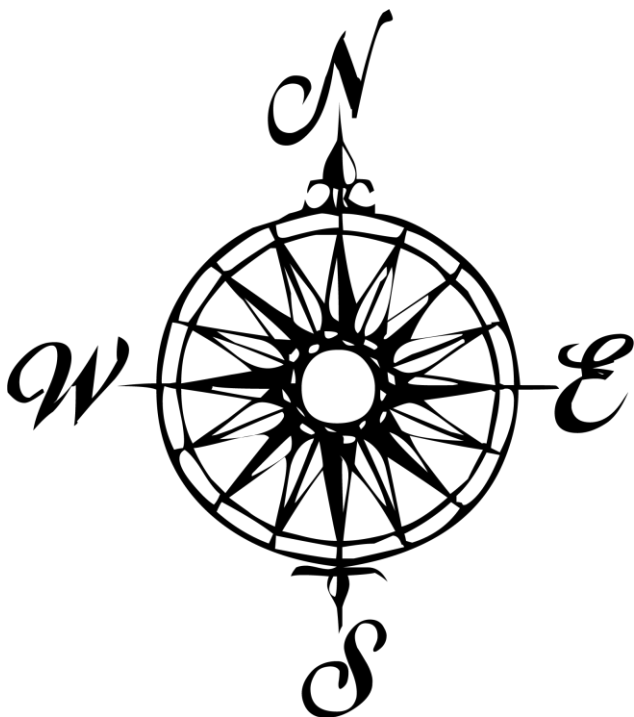
ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В детстве способности стремительно развиваются, и потому существует большой разрыв между детьми 4 и 10 лет, младшими и старшими игроками в Hero Kids.

Если в группе есть игроки постарше (или просто опытные игроки) и вы хотите подкинуть им задачку посложнее, вы можете ввести некоторые новые механики приключений.

Существует ряд элементов, которые вы можете подключать к игре на свой выбор:

- Проверки способностей
- Инвентарь и навыки



Проверки способностей

Когда вы используете режим исследования (см. стр. 20) в своей игре, вы можете использовать проверки способностей для определения результата действий героев. Такие проверки позволяют игроку совершать броски, чтобы определить исход своих действий.

Для проверки способности игрок берет один обычный кубик, а также пул кубиков из соответствующей характеристики своего героя. Кроме того, он получает еще 1 дополнительный кубик, если у его персонажа есть соответствующий навык или предмет. Если наибольшее выпавшее значение выше или равно значению сложности - герой прошел тест.

Основные характеристики, используемые при проверках: сила, ловкость и интеллект. Например:

- ✂ • Вышибить запертую дверь
- Перепрыгнуть расщелину
- Поднять что-то тяжелое
- 🏹 • Взобраться на стену или дерево
- Спрятаться или прокрасться мимо монстра
- Вскрыть замок
- 🧠 • Расшифровать сообщение
- Отпереть волшебный замок
- Знать о месте или группе персонажей

Хотя проблемы могут иметь очевидное решение (использование силы для вышибания двери), стоит поощрять и альтернативные решения, в том числе использующие одну из других характеристик героя, а также ловкое применение предмета или навыка.

Инвентарь и навыки

Хотя проверки способностей основаны на базовых характеристиках героя (силе, ловкости и интеллекте), более опытным игрокам рекомендуется заглянуть в инвентарь и рассмотреть навыки персонажа, чтобы найти что-то подходящее для решения поставленной задачи. Это особенно актуально в режиме исследования или ролевых приключений, когда игроки сталкиваются с препятствиями, головоломками, опасностями и ловушками.

Дополнительные идеи введения этих сложных задач в вашу игру приведены в разделе исследования на стр. 20. Когда игроки указывают на свой предмет или навык, который может помочь им в проверке способности, позвольте добавить дополнительный кубик к броску данной проверки.

Уровни сложности

Эти уровни сложности могут быть использованы при проверках способностей:

Сложность:	Значение:
Низкая	4
Обычная	5
Высокая	6

Имейте в виду, что каждый герой обычно проходит проверку способности самостоятельно, так что есть шансы, что по крайней мере один из них пройдет ее успешно.

Примеры проверок способностей

Чтобы выследить животное, необходима проверка Интеллекта (выслеживания). У данного персонажа нет кубиков в пуле магии (этот пул используется в игре для проверок интеллекта), но он дополнительно получает 1 кубик за счет своего навыка выслеживания, т.е. в итоге он бросает 2 кубика для проверки:

Базовый	+	Характеристика	+	Предмет / Навык

Чтобы перебраться через сломанный мост необходимо испытать силу или ловкость (веревка). При этом у персонажа будет 1 базовый кубик, 2 - из пула (он может использовать свой пул кубиков ближней атаки, если этот вариант лучше), плюс 1 дополнительный кубик за использование веревки, что составит в сумме 4 кубика:

Базовый	+	Характеристика	+	Предмет / Навык
		и		

Наконец, запугивание персонажа в игре - это испытание на силу (общение). Персонаж получает 1 базовый кубик и 2 кубика из своего пула ближней атаки (используется для проверок силы), но у него нет предметов или навыков, которые могут помочь, т.е. в общей сложности всего 3 кубика:

Базовый	+	Характеристика	+	Предмет / Навык

ИССЛЕДОВАНИЕ

Когда ваши игроки будут уже готовы погрузиться в приключения и исследования, попробуйте добавить в игру некоторые из следующих элементов.

Развилки

Выбор пути - самая простая форма исследования. Она усилит взаимодействие и эффект присутствия в игре:

- Простой Т-образный перекресток
- Комната с несколькими дверями
- Несколько пещерных ходов в скалистом утесе
- Выбор сухопутных маршрутов

Тайники

Это своего рода награды, которые могут обнаружить сообразительные игроки, если будут внимательны. Поскольку игроки не знают, что искать, им могут понадобиться какие-то намеки или подсказки:

- Коридор с тупиком, где ощущается легкий ветерок
- Пустой сундук со скрытым отделением
- Участок стены отличный по цвету или фактуре

Ворота

Ворота - это преграды, которые нельзя пройти, пока игроки не выполнят определенное условие:

- Запертая дверь, которую невозможно обойти
- Подъемный мост над пропастью с потайным рычагом
- Персонаж, скрывающий жизненно важную подсказку

Препятствия

Препятствия - это физические преграды, которые можно преодолеть с помощью простых действий:

- Высоко расположенный дверной проем или пещера
- Река со сломанным мостом
- Открытая яма посреди коридора

Головоломки

Загадки, которые должны решить игроки:

- Вставить объекты в отверстия той же формы
- Установить рычаги в определенное положение
- Безопасный проход отмечен цветом плит или знаком

Угрозы

Угрозы - препятствия, которые содержат физическую опасность, и эта опасность очевидна:

- Глубокая яма с ядовитыми змеями!
- Шаткий веревочный мост через глубокое ущелье
- Комната заполняется ядовитым газом

Ловушки

Ловушки - это самые опасные элементы режима исследования, т.к. они могут вызвать угрозу или даже нанести урон героям без предупреждения:

- Скрытая яма-ловушка с острыми шипами на дне
- Сундук, который стреляет отравленной стрелой, когда открывается крышка
- Сокровище, подняв которое вы активируете катящийся на вас валун

РОЛЕВЫЕ СЦЕНЫ

Дети разыгрывают ролевые сцены весьма естественно и с нескрываемым энтузиазмом, используя свою безграничную фантазию.

Игра в героя

Hero Kids предлагает ребятам большое разнообразие архетипов персонажей. Эти архетипы включают воина, вора и мага, присутствующих в большинстве фэнтезийных ролевых игр. Тем не менее, молодые игроки представляют себе этих героев, скорее всего, на основе фильмов и телепередач. Они узнают Иккинга, Рапунцель, Мериду или Аанга.

Hero Kids дает детям возможность стать не просто наблюдателями, а активными действующими лицами таких историй.

Использование воображения

Фантазия детей способна порождать просто невообразимые идеи для своих персонажей. Герои внезапно получают новые способности, мир, который вы описываете, меняется на глазах, а ограничения времени и расстояния игнорируются.

Работа Ведущего заключается в том, чтобы транслировать идеи каждого игрока в рамках правил игры. Главное - соблюсти баланс воображения и игровой системы. Важно поощрять импровизацию и творческий подход, а также развивать понимание игроками правил и пределов их влияния на происходящее.

Управление историей

В роли Ведущего вашим главным инструментом игры будет простой вопрос:

“Ваши действия?”

Когда в ходе игры наступает момент принятия решения игроками, сделайте паузу и задайте этот вопрос.

Иногда даже такой прямой вопрос может оказаться слишком сложным для некоторых игроков, поэтому ваш план "Б" - предложить несколько простых вариантов, подходящих к ситуации:

“Вы хотите исследовать искрящийся бассейн или вернуться по туннелю на север?”

Общение от имени персонажа

Помимо поощрения принятия игроками решений, способствующих развитию истории, другая задача Ведущего - научить детей общаться от имени своего персонажа (в том числе и особым голосом, присущим данному герою).

Иногда в ролевых сценах, например, при встрече с персонажем Ведущего, юные игроки могут испытывать затруднения или вообще попасть в тупик. Пройдет некоторое время, прежде чем они смогут комфортно принимать решения и общаться от лица своего героя. Так что поначалу стоит направлять их подсказками вида:

“Хочешь рассказать шерифу о гигантских пауках?”

Со временем игроки обретут уверенность в принятии решений и отыгрыше своих персонажей.

НОВЫЕ БОЕВЫЕ ПРИЕМЫ

Успешно пройдя несколько первых столкновений с врагами, вы и ваши игроки, вероятно, будете готовы к использованию специальных действий персонажей и прочих аспектов боевой системы Hero Kids. Уникальное поведение и способности героев и монстров раскроют всю ее глубину. Они позволяют персонажам влиять на течение боя и создавать преимущества, взаимодействуя друг с другом и окружающим миром.

Атака с дополнительным эффектом

Некоторые атаки имеют дополнительные эффекты (указанные в ее описании), которые срабатывают независимо от успеха самой атаки. В этом примере атака сорвиголовы отбрасывает противника назад, а герой занимает его клетку:

Ближняя атака на соседнюю цель, используйте на 1 кубик меньше; отталкивает цель, а вы переходите на ее клетку.

Альтернативные атаки

В то время как дополнительные эффекты атаки лишь дополняют урон (помните, что все атаки наносят 1 урон), некоторые атаки имеют альтернативные эффекты, заменяя нанесения урона. Например, мансер может атаковать с 1 дополнительным кубиком, но цель перемещается без получения урона:

Атака магией на расстояние до 4 клеток с 1 дополнительным кубиком; если атака успешна, она не наносит урон, но вы можете притянуть или оттолкнуть цель на расстояние до 4 клеток.

Атака связанных боем целей

Чтобы побудить игроков координировать действия своих персонажей, многие герои получают преимущества, когда их цель уже связана боем. Цель считается связанной боем, если на соседней с ней клетке есть враг или она была целью любой атаки в этот ход атакующей стороны. У некоторых персонажей есть особые атаки, которые можно использовать только против связанных боем целей, в то время как другие, такие как воины, автоматически получают преимущество благодаря своим бонусам от командной работы:

Когда цель связана боем, вы получаете один дополнительный кубик к атаке против этой цели.

Комбинирование эффектов

Сочетание нескольких эффектов атаки - отличный способ максимизировать эффективность персонажей, особенно при встрече с сильным противником. Это предполагает поиск комбинаций действий и бонусов.

Например, воин может разделить свои кости атаки, чтобы атаковать сразу двух соседних врагов одновременно:

Разделите кубики атаки, чтобы провести ближнюю атаку на несколько соседних целей.

Однако, если обе эти цели связаны боем, то каждая из этих атак получает 1 дополнительный кубик:

Когда цель связана боем, вы получаете 1 дополнительный кубик к атаке против этой цели.

Иначе говоря, такое сочетание действий и способностей фактически удваивает силу атаки воина.

Импровизация

Игроки часто придумывают неожиданные способы борьбы с врагами и препятствиями, будь то раскачивание на снастях пиратского корабля-призрака, отвлечение врага метко брошенной куриной ножкой или установки веревочной растяжки.

Такая импровизация игроков должна поощряться и вознаграждаться.

Сбит с ног, Упал, Поднялся

Когда персонажи выбывают (Нокаут) или сбиты с ног, они считаются упавшими, т.е. они лежат на земле/полу.

Упавший персонаж использует на 1 меньше кубиков действий, получает 1 броню, если атакующий находится не на соседней клетке, а ближняя атака против такого персонажа проводится с 1 дополнительным кубиком. Чтобы встать, лежащий должен потратить энергию движения, равную перемещению на 2 клетки.

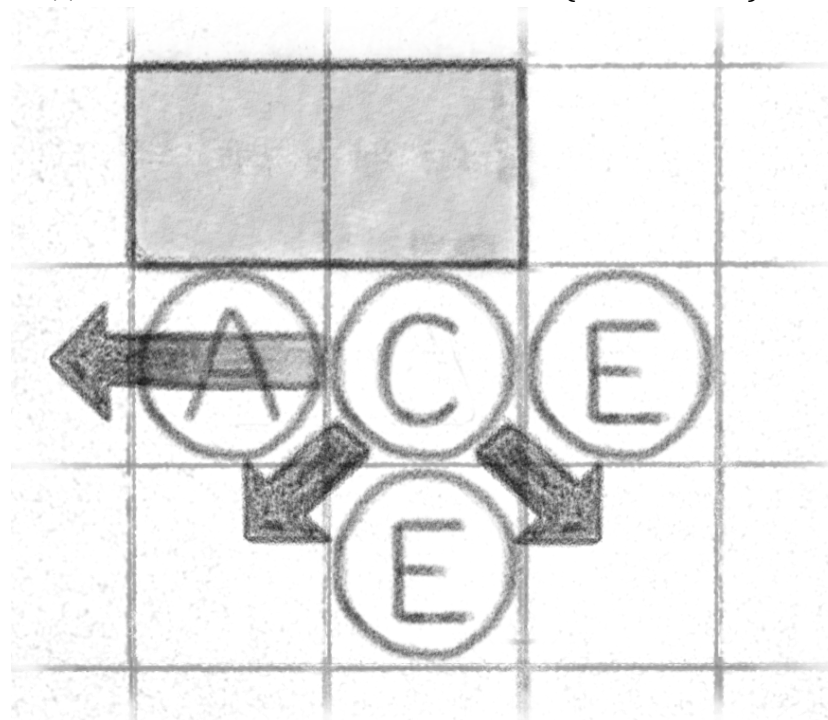
Линия видимости и укрытия

Дистанционные атаки возможны только при наличии прямой видимости цели, что означает, что между атакующим и целью не может быть никаких массивных преград. Цели могут получить укрытие от объекта или препятствия, которые частично блокируют линию видимости. Например, невысокие ящики или стены могут обеспечить укрытие, но не перекрыть линию видимости. Когда цель имеет какое-то укрытие от атакующего, она получает 1 дополнительный кубик брони.

Перемещение

Есть несколько моментов, связанных с перемещением во время боя, которые хотелось бы уточнить. Персонаж:

- может перемещаться на расстояние до 4 клеток (но есть способности и действия, которые влияют на движение) или до 8, пожертвовав своим действием
- может перемещаться по диагонали
- может перемещаться через своих союзников
- не может перемещаться через врагов
- должен завершить свое движение в пустой клетке
- не может перемещаться по диагонали на углах
- прохождение через каждое препятствие равноценно движению на несколько клеток (обычно – 2)



Текущие эффекты и состояния

В дополнение к нанесению урона и перемещению цели, многие персонажи (особенно те, кто владеет магией) могут менять поле боя и создавать помехи врагам. Способность *Морозный Удар* колдуна вынуждает врага оставаться на месте:

Если при атаке выпадает 6, ваша цель не может двигаться во время своего следующего хода.

В то время как *Стена из Камня* позволяет мастеру камня возводить стены, которые блокируют врагов или обеспечивают укрытие герою и его союзникам:

Создайте препятствие или непроходимую стену на пустых клетках, по 1 за каждый кубик в вашем пуле магии (но не более 4).

Притянуть или оттолкнуть

Некоторые атаки имеют альтернативные или дополнительные эффекты, которые позволяют атакующему переместить цель, отталкивая ее дальше или притягивая ближе. При таком перемещении цель должна двигаться по прямой линии, не может перемещаться через персонажей, но может через препятствия, если хватает запаса клеток движения, и должна оказаться на свободной клетке:

Атака на расстояние до 6 клеток (кроме соседних); в случае успешной атаки цель не получает урона, а притягивается на пустую клетку ближе к вам.

Разделение атак

Некоторые персонажи могут разделить свои кубики атаки, что позволяет им атаковать несколько целей одним действием, например, воины с их *Вихрем Ударов*:

Разделите кубики атаки, чтобы провести ближнюю атаку на несколько соседних целей.

При разделении каждая атака должна быть нацелена на другого персонажа, нельзя разделить свои кубики и атаковать одного и того же персонажа.

У воинов обычно есть 2 кубика ближней атаки, что позволяет им атаковать одну цель 2 кубиками или использовать свой *Вихрь Ударов* и атаковать каждую из 2 целей 1 кубиком. Однако, если воин получит 1 дополнительный кубик ближней атаки, например, как бонус снаряжения или предмета, то он сможет атаковать двух или трех соседних врагов (по 1 кубику против трех врагов или 2 против одной цели и 1 против другой).

СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ

В дополнение к готовым героям, которые включены в Hero Kids, ваши дети могут создавать своих героев, используя пустую карточку героя. Вот такую:

HERO KIDS
CREATOR'S GUILD

Обычная атака:

Особое действие:

Способность:

Инвентарь и Навыки

Нокдаун Рана Спяк

Пустые карточки вы найдете в конце книги.

Что за Герой?

Первое, что нужно продумать при создании - какой герой нам нужен? Боец ближнего боя, умелый лучник или метатель ножей, хорошо бронированный воин, могущественный чернокнижник или даже самый универсальный герой, который использует различные атаки.

Распределение Кубиков

Все готовые герои в Hero Kids построены на базе "метода четырех кубиков".

При использовании этого метода герои строятся путем распределения четырех кубиков между 4 способностями персонажа: ближний бой, дальний бой, магия и броня. Однако первый кубик в графе дальней атаки и магических способностей считается за два.

Обычная атака

Все герои могут использовать обычную атаку (ближнюю, дальнюю или магическую), если у них есть как минимум 1 кубик в графе соответствующей атаки:

- Ближняя атака на соседнюю цель
- Дальняя атака против цели на расстоянии до 6 клеток (на 1 кубик меньше для соседних целей)
- Атака магией по цели на расстоянии до 4 клеток

Особое действие

Это уникальная атака или альтернативное действие, которое отражает специализацию героя.

Особая способность

Это то, что происходит автоматически, например, добавление кубиков атаки или брони при определенных обстоятельствах в бою.

Инвентарь и навыки

Последними элементами являются инвентарь и навыки героя. Снова необходимо обратить ваше внимание на специализацию персонажа, подумайте о предметах и навыках, соответствующих этой области.

ИМЕЙТЕ ВВИДУ

При игре в Hero Kids нужно быть осторожными с некоторыми игровыми событиями, которые принимаются как должное более зрелыми игроками.

Это чьи-то дети!

Во-первых, играя с чужими детьми, убедитесь, что их родители одобряют содержание вашей игры.

Насилие

Одним из основных элементов Hero Kids является сражение с врагом, а потому необходимо подбирать уровень описания происходящего насилия под возрастную группу ваших игроков. Например, при игре с малышами побежденные враги могут убегать в конце боя.

Язык

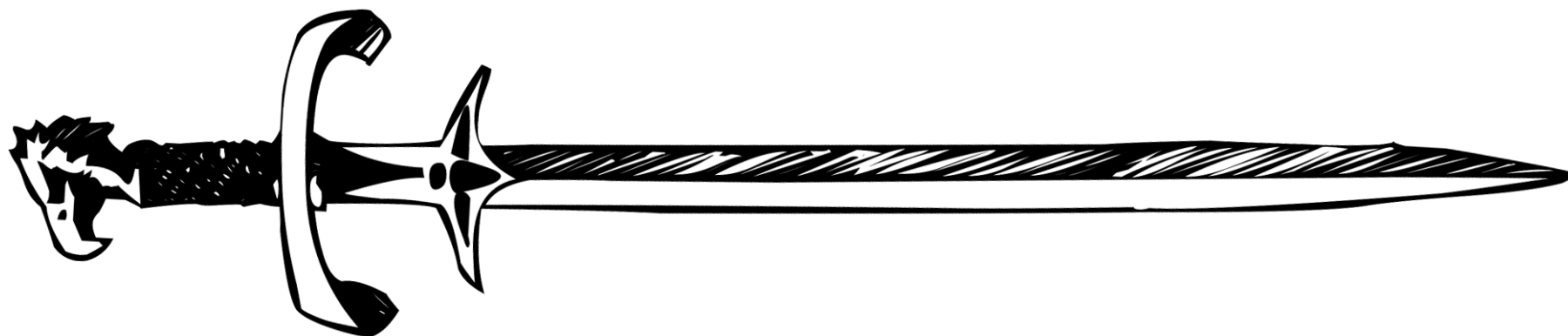
Как и в случае с насилием, убедитесь, что язык, который вы используете, соответствует возрасту ваших игроков.

Религия

Ролевые игры часто переносят нас в древние миры с преобладанием политеизма и язычества. Это может быть чувствительной темой для родителей некоторых детей.

Мораль

Взрослые игроки нередко играют за нейтральных или злых персонажей, но данная игра про маленьких героев, которые сражаются исключительно во благо своих друзей и сообщества.



СОВЕТЫ И ПОДСКАЗКИ

Вот несколько советов для игры в Hero Kids с детьми:

- Будьте терпеливы к маленьким игрокам и помогайте им в принятии решений.
 - Используйте забавные голоса для монстров и особенно боссов!
 - Вовлеките детей в создание сценариев и историй приключений для их героев.
 - Поощряйте импровизацию! Позволяйте игрокам использовать свои действия, движение, препятствия и местность самыми неожиданными способами.
 - Убедитесь, что никто из игроков не обделен вниманием или возможностью действовать.
 - Возможно, вы привыкли играть по 4 часа со взрослыми игроками, но для детей стоит планировать короткие встречи (до часа).
 - Герои могут действовать и двигаться в любом порядке, поэтому дети могут захотеть совершить атаку, а затем отступить от монстра.
 - Напоминайте детям об особых действиях героев, особых способностях (за исключением самых маленьких игроков, когда мы упрощаем игру) и целебных зельях.
 - Игроки, вероятно, еще не знают всех клише и приемов из фэнтезийных ролевых игр, поэтому не стесняйтесь их использовать!
- Добавляйте или удаляйте врагов, чтобы подстроить игру под ваших игроков.
 - Управляйте монстрами так, чтобы бои не сводились к банальному обмену ударами.
 - Нарушайте правила, если они мешают игрокам наслаждаться игрой.
 - Не бойтесь пропускать, добавлять или менять сцены, если игра затягивается или проходит слишком быстро.
 - Играйте честно, но не слишком старайтесь победить героев.



ГЛОССАРИЙ

Атака: Действие, которое использует одну из трех атакующих характеристик персонажа для нанесения урона.

Ближняя атака: Атаки ближнего боя нацелены на соседних персонажей.

Боевая встреча: Сцена битвы на одном поля боя.

Босс: Сильный монстр с большим запасом здоровья.

Ведущий игры: Ведущий (мастер, ГМ) - это Вы.

Враг: Тот, кто сражается против персонажа.

Встреча: Сцена боя, исследований или ролевая.

Герой: Персонаж, которым управляет игрок.

Движение: Персонажи могут перемещаться до 4 клеток (в том числе по диагонали).

Действие: Действия включают обычные атаки, особые действия, использование предметов (например, зелий) и проверки способностей.

Дальняя атака: Поражает цели на расстоянии до 6 клеток (в том числе по диагонали). Цель должна быть в зоне видимости. При дистанционной атаке против соседних целей бросается на 1 кубик меньше.

Здоровье: Урон, который может получить персонаж, выраженная в одном или нескольких пунктах (квадратах) здоровья: Нокаут, Ранен, Синяк, Ссадина.

Зелья: Зелья - это предметы, которые персонажи могут использовать на себе или соседней цели, чтобы восстановить здоровье до максимума.

Игровой персонаж: Персонаж Ведущего игры.

Игрок(и): Реальные люди, которые управляют героями в игре.

Инвентарь: Предметы, которые несет с собой герой.

Карта: Боевые столкновения происходят на игровых картах из этой книги или ваших собственных.

Карточка Героя: Эти карточки содержат все характеристики, действия, способности, инвентарь и навыки героев.

Клетка: Карты разделены на квадратные клетки с длиной стороны около 1 дюйма (2,5 см).

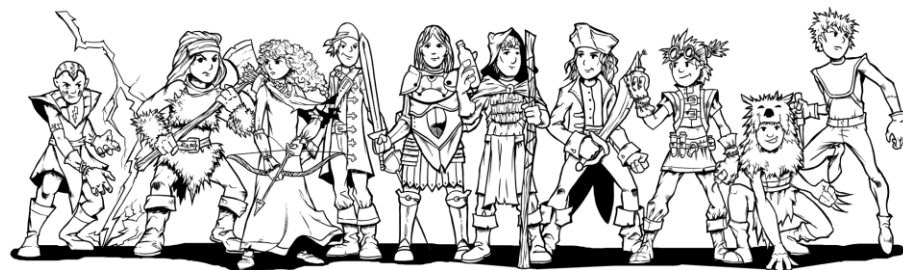
Кубики (кб): Все броски выполняются с помощью кб (шестигранных игровых костей).

кб, дополнительные: Добавляются в пул до броска.

кб, штрафные: Убираются из пула до броска.

Лежа: Персонажи находятся в положении лежа, например, когда они отправлены в нокаут или сбиты с ног иным образом. На все действия из такого положения накладывается штраф в 1 кубик. Но персонаж получает 1 дополнительный кубик брони, если атакующий находится не на соседней клетке. Ближняя атака против сбитых с ног целей используют 1 дополнительный кубик.

Лечение: Особые действия, зелья и отдых могут убрать полностью или частично урон, полученный персонажем.



Линия видимости: Для проведения атак на дистанции и атак магией необходимо, чтобы атакующий мог видеть свою цель. Если видимость цели частично заблокирована, она может считаться в укрытии.

Магическая атака: Атака магией поражает цели на расстоянии до 4 клеток (в том числе по диагонали). Цель должна быть в зоне видимости.

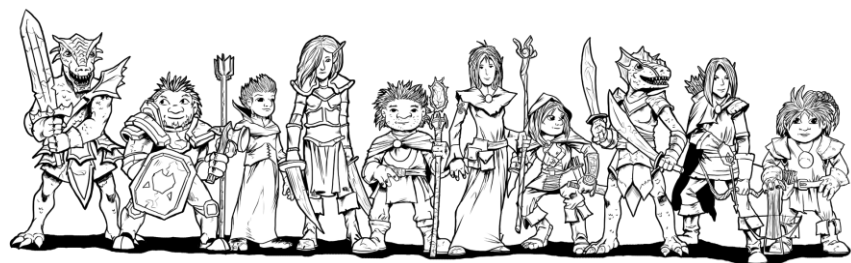
Монстр: Злодей с неприятным запахом изо рта и дурными намерениями.

Навык: Навыки, в которых хорош персонаж, указаны на его карточке героя.

Нокаут: Персонаж в нокауте, если после получения урона на его карточке заполняется последний квадрат здоровья. Персонажи в нокауте лежат и не могут совершать действия или двигаться, но могут быть исцелены другими персонажами (при помощи магии или зелья).

Обычная атака: Каждый герой и монстр обладает 1 или несколькими обычными атаками, которые являются стандартными, используют одну из характеристик и нанося 1 урон.

Особая способность: Каждый персонаж обладает особой способностью, которая автоматически дает им преимущества или недостатки и отражает их уникальную природу.



Особое действие: Персонажи могут использовать свое особое действие вместо обычного действия атаки. Некоторые особые действия требуют особых условий.

Отдых: Отдых после боя или встречи снимает 1 полученный персонажем урон.

Персонаж: Герой, монстр или житель мира игры.

Подняться: Встать из положения лежа. Необходимо потратить эквивалент 2 клеток передвижения.

Попадание / Успешная атака: Атака успешна, если наибольшее выпавшее значение кубиков атаки равно или выше наибольшего значения на кубиках пула брони.

Предметы: Расходные материалы, которые герои носят с собой (например, зелья) и могут использовать в свой ход в качестве действия.

Препятствие: Препятствия требуют затрат 2 единиц движения за каждую клетку и предоставляют укрытие персонажу.

Приключение: Серия встреч, связанных в единую историю.

Прислужник (миньон): Слабый монстр.

Промех: Когда самое большое значение на кубиках пула атаки ниже, чем на кубиках пула брони.



Пул: Один или несколько кубиков, бросаемых одновременно.

Пустая клетка: Клетка без препятствий или персонажей.

Разделить: Некоторые персонажи могут разделить свои кубики атаки, что позволяет им атаковать несколько целей. Каждая атака должна начинаться с 1 или более кубиков, число которых затем может меняться в зависимости от особых способностей персонажей или других условий.

Ранен: Последний пункт здоровья до того, как персонаж уйдет в *Нокаут*.

Раунд: Бой разделен на раунды, в которых каждый герой и монстр ходят по очереди.

Сбит с ног: Если персонаж был сбит атакой или эффектом, он теперь находится в положении “лежа”.

Связан боем: Персонаж связан боем, если он был целью атаки с момента своего последнего хода или если он находится рядом с еще одним врагом (не тем, кто атакует), и этот враг еще способен действовать.

Синяк: Первый пункт (квадрат) здоровья для большинства персонажей.

Снаряжение: Оружие и броня, дающие дополнительные способности или преимущества в конкретных ситуациях. Одновременно можно использовать только один элемент снаряжения.



Соседние: Персонажи, занимающие клетки, соприкасающиеся краем или углом.

Союзник: Тот, кто сражается на стороне персонажа.

Ссадина: Еще один пункт здоровья для боссов.

Толкнуть: Перемещает цель дальше от героя или монстра, который выполнил это действие.

Тянуть: Перемещает цель ближе к герою или монстру, который выполнил это действие.

Укрытие: Цель использует укрытие, если есть препятствие между ней и нападающим, но линия видимости заблокирована не полностью (не сплошной стеной). Укрытие добавляет 1 кубик в пул брони цели в качестве бонуса.

Урон: Поразившая врага атака наносит 1 урон, но способности или особые действия могут это менять.

Фигурки: Бумажные изображения героев и монстров, размещенные на карте.

Характеристики: Описание персонажей, включая их пулы кубиков ближней атаки, дальней атаки, магии и брони.

Ход: Отрезок раунда, в который пришла очередь персонажа совершать действия и использовать свое движение.

Цель(цели): Цели - это персонажи, на которых направлены атаки.



ГЕРОИ



HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Воин: _____



Ближняя атака: Сокрушающий удар
Атака, направленная на соседнюю цель.

Особое действие: Вихрь ударов
Разделите кубики ближней атаки на несколько соседних целей.

Способность: Командная работа
Все атаки против связанных боем целей проводятся с 1 дополнительным кубиком.

Инвентарь и Навыки



HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Воин: _____



Ближняя атака: Сокрушающий удар
Атака, направленная на соседнюю цель.

Особое действие: Вихрь ударов
Разделите кубики ближней атаки на несколько соседних целей.

Способность: Командная работа
Все атаки против связанных боем целей проводятся с 1 дополнительным кубиком.

Инвентарь и Навыки





HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Охотница: _____



Нокаут



Рана



Синяк



Дальняя атака: Удар косичкой

Дальняя атака, направленная на цель до 6 клеток от вас (на 1 кубик меньше против соседних целей).

Особое действие: Лассо из волос

Атака на цель до 6 клеток от вас (нельзя атаковать соседние цели); в случае успеха цель не получает урон, а перемещается на свободную клетку ближе к вам.

Способность: Запутать

Во время защиты от ближней атаки получите дополнительный кубик к кубикам брони.

Инвентарь и Навыки



HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Охотник: _____



Нокаут



Рана



Синяк



Дальняя атака: Выстрел из лука

Атака, направленная на цель до 6 клеток от вас (на 1 кубик меньше против соседних целей).

Особое действие: Двойной выстрел

Разделите кубики дальней атаки на несколько целей до 6 клеток от вас (нельзя атаковать соседние цели).

Способность: Маневр уклонения

После получения урона от атаки, вы можете немедленно переместиться на 1 клетку.

Инвентарь и Навыки





HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Колдун: _____



Магическая атака: Огненный снаряд
Магическая атака, направленная на цель до 4 клеток от вас.

Особое действие: Вспышка пламени
Проведите магическую атаку с 1 кубиком по всем соседним целям, включая врагов и союзников.

Способность: Возмущение силы
Когда у вас не полное здоровье, к вашим магическим атакам добавляется 1 кубик.

Инвентарь и Навыки



HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Колдунья: _____



Магическая атака: Водяной хлыст
Магическая атака, направленная на цель до 4 клеток от вас.

Особое действие: Разделение хлыста
Разделите кубики магической атаки на несколько целей до 4 клеток от вас.

Способность: Заморозка
Если хотябы на 1 кубике при вашей атаке по цели выпало 6, цель не сможет передвигаться в свой следующем ход.

Инвентарь и Навыки





HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Бугай: _____



Ближняя атака: Удар молотом
Атака, направленная на соседнюю цель.

Особое действие: Сметающий удар
Атака, направленная на соседнюю цель. Используйте на 1 кубик меньше. В случае успеха цель не только получает урон, но и передвигается на 4 клетки назад.

Способность: Месть
В случае успешной атаки цели, которая нанесла вам урон с момента вашего прошлого хода, вы наносите ей 2 урона.

Инвентарь и Навыки



HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Плут: _____



Дальняя атака: Меткие кинжалы
Атака, направленная на цель до 6 клеток от вас (на 1 кубик меньше против соседних целей).

Особое действие: Внезапная атака
Если цель на расстоянии до 6 клеток от вас (но не на соседних) связана боем, вы можете провести по ней дальнюю атаку с 1 дополнительным кубиком.

Способность: Проворство
Вы можете передвинуться до 5 клеток в ваш ход, игнорируя препятствия, врагов и союзников.

Инвентарь и Навыки





HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Лекарь: _____



Магическая атака: Опаляющий свет
Магическая атака, направленная на цель до 4 клеток от вас.

Особое действие: Целебное касание
Вылечите одну рану себе или соседнему союзнику.

Способность: Зельеварение
После боя вы можете восстановить одно зелье, использованное вами или вашим союзником.

Инвентарь и Навыки



HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Рыцарь: _____



Ближняя атака: Парирующий удар
Ближняя атака, направленная на соседнюю цель.

Особое действие: Контратака
Если соседняя цель атаковала вас с вашего прошлого хода, вы можете провести ближнюю атаку на эту цель с 1 дополнительным кубиком.

Способность: Защитник
Если соседний союзник получает урон, вы можете принять этот урон на себя.

Инвентарь и Навыки





HERO KIDS CREATOR'S GUILD



••	••	••
----	----	----

Обычная атака:



••	••	••
----	----	----

Особое действие:



••	••	••
----	----	----

Способность:



••	••	••
----	----	----

Инвентарь и Навыки



Нокаут	Рана	Синяк
--------	------	-------



HERO KIDS CREATOR'S GUILD



••	••	••
----	----	----

Обычная атака:



••	••	••
----	----	----

Особое действие:



••	••	••
----	----	----

Способность:



••	••	••
----	----	----

Инвентарь и Навыки



Нокаут	Рана	Синяк
--------	------	-------





МОНСТРЫ



HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Огромная крыса



Нокаут



Ближняя атака: Жуткий укус
Атака, направленная на соседнюю цель.

Особое действие: Атака стаи
Если соседняя цель связана боем, вы можете атаковать ее с 1 дополнительным кубиком ближней атаки.

Способность: Трус
Вы можете переместиться на 2 клетки дальше обычного, если вас атаковали с момента вашего прошлого хода.



HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Летучая мышь



Нокаут



Ближняя атака: Укус налету
Атака, направленная на соседнюю цель

Особое действие: Вкус крови
Если вы нанесли урон цели в свой прошлый ход, вы можете атаковать ее с 1 дополнительным кубиком.

Способность: Летун
Вы летаете по полю боя, игнорируя препятствия и врагов.



HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Гигантский паук



Нокаут

Рана



Ближняя атака: Паучий укус
Атака, направленная на соседнюю цель.

Особое действие: Удар жалом
Ближняя атака по соседней цели.
Используйте 1 дополнительный кубик, но ваша броня уменьшается на 1 до вашего следующего хода.

Способность: Ползун
Пока на соседней клетке есть стена, вы можете передвигаться, игнорируя врагов и препятствия.



HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Паучий мешок



Нокаут





HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Шипящая змея



Нокаут



Ближняя атака: Вонзить клыки
Атака, направленная на соседнюю цель.

Особое действие: Бросок змеи
Вы можете совершить ближнюю атаку против цели на расстоянии 2 клеток от вас, используя на 1 кубик меньше.

Способность: Ядовитая
Когда вы наносите урон цели, она не сможет передвигаться в свой следующий ход.



HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Гигантская змея



Нокаут

Рана



Ближняя атака: Вонзить клыки
Атака, направленная на соседнюю цель.

Особое действие: Бросок змеи
Вы можете совершить ближнюю атаку против цели на расстоянии 2 клеток от вас, используя на 1 кубик меньше.

Способность: Ядовитая
Когда вы наносите урон цели, она не сможет передвигаться в свой следующий ход.



HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Королевская кобра



Нокаут

Рана

Синяк



Ближняя атака: Вонзить клыки
Атака, направленная на соседнюю цель.

Особое действие: Ядовитый плевок
Дальняя атака, направленная на цель до 6 клеток от вас. Атака использует на 1 кубик меньше, чем пул вашей ближней атаки.

Способность: Ядовитая
Когда вы наносите урон цели, она не сможет передвигаться в свой следующий ход.



HERO KIDS CREATOR'S GUILD



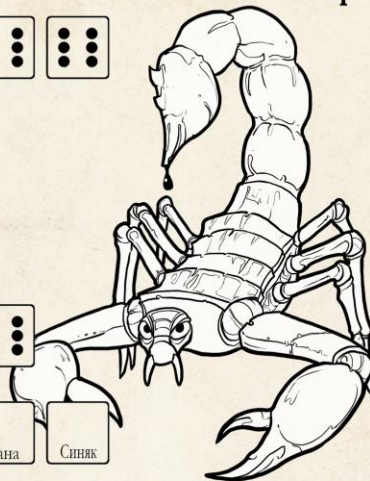
Гигантский скорпион



Нокаут

Рана

Синяк



Ближняя атака: Укол жалом
Атака, направленная на соседнюю цель.

Особое действие: Клад, клад, щелк!
Разделите ваши кубики ближней атаки, чтобы атаковать несколько соседних целей.

Способность: Ядовитый, Цепкая хватка
Если вы нанесли урон цели, она не сможет передвигаться в свой следующий ход. Когда вы нанесли урон цели, вы можете схватить ее и удерживать на соседней клетке, пока не решите отпустить или пока она не нанесет вам урон. Пока вы держите цель, вы атакуете ее с дополнительным кубиком, а при атаке против других целей вы используете на 1 кубик меньше. Нельзя удерживать более 1 цели.



HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Пират-вербовщик



Нокаут

Рана



Ближняя атака: Удар дубинкой
Атака, направленная на соседнюю цель.

Особое действие: Первый удар
Если соседняя цель еще не сделала свой первый ход, вы можете атаковать ее. В случае успеха вы наносите 1 дополнительный урон.

Способность: Раненый лев
Когда у вас не полное здоровье, ваши атаки проводятся с дополнительным кубиком



HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Пират-рубака



Нокаут

Рана



Ближняя атака: Взмах сабли
Атака, направленная на соседнюю цель.

Особое действие: Все на одного
Если соседняя цель связана боем, вы можете атаковать ее с 1 дополнительным кубиком ближней атаки.

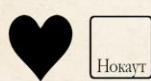
Способность: Раненый лев
Когда у вас не полное здоровье, ваши атаки проводятся с дополнительным кубиком.



HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Пират-лучник



Нокаут

Рана



Дальняя атака: Выстрел из лука
Атака, направленная на цель до 6 клеток от вас (на 1 кубик меньше против соседних).

Особое действие: Неожиданный выстрел
Если цель в пределах 6 клеток от вас (но не соседняя) связана боем, вы можете добавить 1 кубик к атаке против нее.

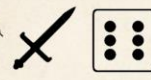
Способность: Робкий
Когда вы связаны боем, ваши кубики атаки уменьшаются на 1 (но как минимум один кубик атаки у вас должен быть всегда).



HERO KIDS CREATOR'S GUILD



Пират-дуэлянт



Нокаут

Рана



Ближняя атака: Удар дуэлянта
Атака, направленная на соседнюю цель.

Особое действие: Удар щитом
Атака, направленная на соседнюю цель и использующая на 1 кубик меньше. В случае успеха цель получает урон и отбрасывается назад на 4 клетки.

Способность: Раненый лев
Когда у вас не полное здоровье, ваши атаки проводятся с дополнительным кубиком



HERO KIDS CREATOR'S GUILD

Трухлявый скелет



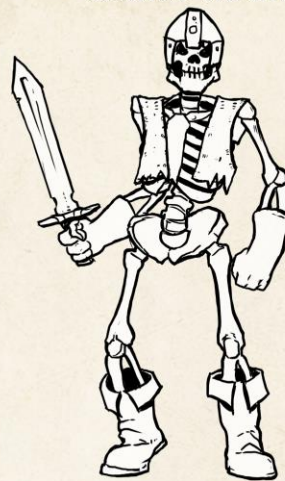
Ближняя атака: Удар наугад
Атака, направленная на соседнюю цель.

Способность: Медленный, Неодолимый
В свой ход вы можете передвигаться только на 2 клетки.
Если вы ушли в **Нокаут**, вы можете восстановить здоровье и подняться в свой следующий ход, потратив на это весь запас своих действий в этот ход.



HERO KIDS CREATOR'S GUILD

Скелет-мечник



Ближняя атака: Удар мечом
Атака, направленная на соседнюю цель.

Особое действие: Все на одного
Если соседняя цель связана боем, вы можете атаковать ее с 1 дополнительным кубиком ближней атаки.

Способность: Старые кости
Когда у вас не полное здоровье, ваши атаки уменьшаются на один кубик (но не менее 1).



HERO KIDS CREATOR'S GUILD

Скелет-лучник



Дальняя атака: Выстрел из лука
Атака, направленная на цель до 6 клеток от вас (на 1 кубик меньше против соседних).

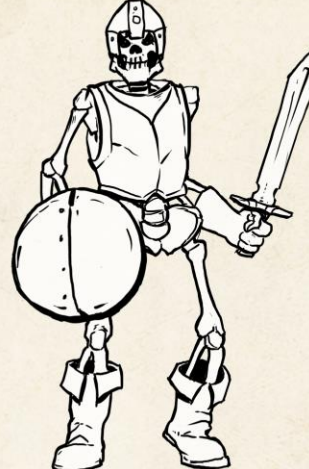
Особое действие: Неожиданный выстрел
Если цель в пределах 6 клеток от вас (но не соседняя) связана боем, вы можете добавить 1 кубик к атаке против нее.

Способность: Старые кости
Когда у вас не полное здоровье, ваши атаки уменьшаются на один кубик (но не менее 1).



HERO KIDS CREATOR'S GUILD

Скелет-воин



Ближняя атака: Удар мечом
Атака, направленная на соседнюю цель.

Особое действие: Все на одного
Если соседняя цель связана боем, вы можете атаковать ее с 1 дополнительным кубиком ближней атаки.

Способность: Старые кости
Когда у вас не полное здоровье, ваши атаки уменьшаются на один кубик (но не менее 1).

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
							
							
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
							
							
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧

